

Sessione talk Maria Montessori

21 gennaio 2021
Plenaria: 13:25-14:05
Domande: 15:00-16:00



AIUCD 2021

DH per la società: e-guaglianza,
partecipazione, diritti e valori nell'era digitale

10° congresso annuale **PISA** 19-22 gennaio

DIGITAL PUBLIC
HUMANITIES

OPEN CULTURE

RETI SOCIALI

TECH ECONOMY

E-PARTICIPATION

TECNOLOGIE ASSISTIVE

Contributi



- **Insegnamento in aula ‘aumentato’ dal digitale**
 - **Fulvio Oscar Benussi.** Fare comprendere ai ragazzi il valore della propria privacy: esiti di una sperimentazione a scuola
 - **Rosina Bentivenga, Sara Stabile, Emma Pietrafesa:** Un serious game per promuovere la cultura della salute e sicurezza nei giovani lavoratori
 - **Alessandro Iannella.** Ristabilire la conversazione: l’Intelligenza Artificiale come forma di ‘empowerment’ per l’interazione nell’aula didattica
- **Impatto DAD su formazione e società**
 - **Maria Chiara Pievatolo.** Ri-“scrivere in cielo alla velocità del pensiero”? teledidattica, infrastrutture private e informatica umana
 - **Paolo Monella.** Istruzione e GAFAM: dalla coscienza alla responsabilità

Link utili → chat Zoom



- Programma sessione, PDF contributi e materiale aggiuntivo
 - <https://aiucd2021.labcd.unipi.it/programma/talk/#session7>
- Slide sessione delle 13:25
 - https://drive.google.com/drive/folders/1oDI_Djj4gj6zHc3AYt5g33bJiWLB5AL

Domande del pubblico



Scrivi in chat (in qualunque momento):

1. il tuo **nome** (solo se sei entrato in Zoom con nickname)
2. **destinatario** domanda (Benussi, Bentivenga etc.)
3. **domanda**
4. **“OK microfono / NO microfono”** (se oggi pomeriggio vuoi leggere al microfono la tua domanda)

Risposte: sessione pomeridiana (15:00-16:00)

- attiverò il tuo microfono se hai optato per “OK microfono”

Tre domande 'di sessione'



1. Qual è la tua **proposta** pedagogica?
2. A quale **cambiamento nella società** mira?
3. In che modo il **medium digitale** influenza l'apprendimento?



Fulvio Oscar Benussi

Fare comprendere ai ragazzi
il valore della propria privacy:
esiti di una sperimentazione a scuola

1. Qual è la tua proposta pedagogica?

Come favorire un ripensamento dei ragazzi nei confronti del comportamento da assumere per la difesa della propria privacy ?



2. A quale cambiamento nella società mira?

- All'acquisizione, da parte degli studenti e tramite il confronto con «compiti di realtà», di maggiore consapevolezza sulle proprie scelte anche quelle operate senza rifletterci troppo.

Ciò con l'obiettivo di una modifica di atteggiamento e conseguentemente di comportamento

3. In che modo il medium digitale influenza l'apprendimento?



Cina, inaugurato il primo bus elevato: passa sopra le auto

Primo test su strada a Qinhuangdao, in Cina, per il bus elevato che promette di rivoluzionare l'approccio al trasporto urbano: per evitare il traffico, è studiato in modo da passare sopra le auto

Il medium digitale consente una verifica immediata...



Rosina **Bentivenga**
Sara **Stabile**
Emma **Pietrafesa**



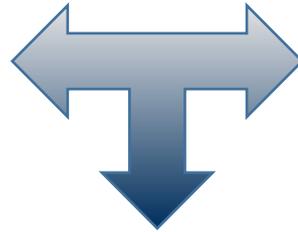
Un serious game per promuovere
la cultura della salute e sicurezza
nei giovani lavoratori

1. Qual è la tua proposta pedagogica?



**Salute e sicurezza
sul lavoro**

**IMPARARE
ATTRAVERSO IL GIOCO**



Apprendimento interattivo e digitale



**Percorsi per le
competenze
trasversali e
l'orientamento**

Imparare giocando è sempre stata un'attività che ha permesso lo sviluppo di abilità personali e professionali, oggi le tecnologie e il gioco possono offrire elementi cognitivi e operativi adatti a riconoscere e quindi prevenire i rischi professionali.

2. A quale cambiamento nella società mira?

Accrescere la consapevolezza dei rischi e del valore della sicurezza negli ambienti di lavoro degli studenti coinvolti nei percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento (PCTO).

Lo scopo è quello di far emergere come l'applicazione delle regole non comporti una perdita di tempo o di guadagno, ma anzi favorisca l'efficienza e la crescita in termini economici, di salute e di sicurezza.



SAFETY

CULTURE

3. In che modo il medium digitale influenza l'apprendimento?

Lo studio conferma che gli elementi educativi possono essere integrati nei videogiochi in modo da essere acquisiti dai giocatori durante il gioco stesso. Le modalità formative innovative, essendo più vicine ai linguaggi e ai processi cognitivi ed emotivi dei giovani, assumono dunque un ruolo rilevante nel processo dell'apprendimento.

Il videogioco, gratuito ed utilizzabile anche in classe con la guida del docente, introduce a realtà che non potrebbero essere sperimentate altrimenti, agevolando così consapevolezza, riconoscimento del rischio e vantaggi della prevenzione.

Gioca con sicuri si diventa!





Alessandro Iannella

Ristabilire la conversazione:
l'Intelligenza Artificiale come
forma di 'empowerment'
per l'interazione nell'aula didattica

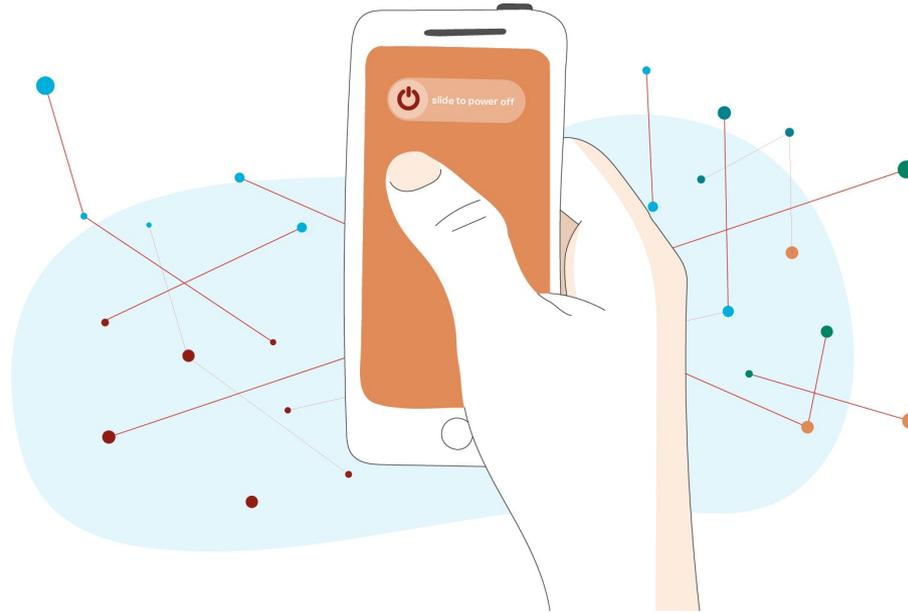
1. Qual è la tua proposta pedagogica?



La proposta è quella di impiegare gli agenti conversazionali (es. <https://sappho.education>) per ricomprendere e reinterpretare l'ora di lezione, abbandonando la tradizionale didattica frontale in favore di una dinamica fortemente partecipativa che miri a favorire la conversazione ed enfatizzare la condivisione dell'energia emotiva degli studenti.

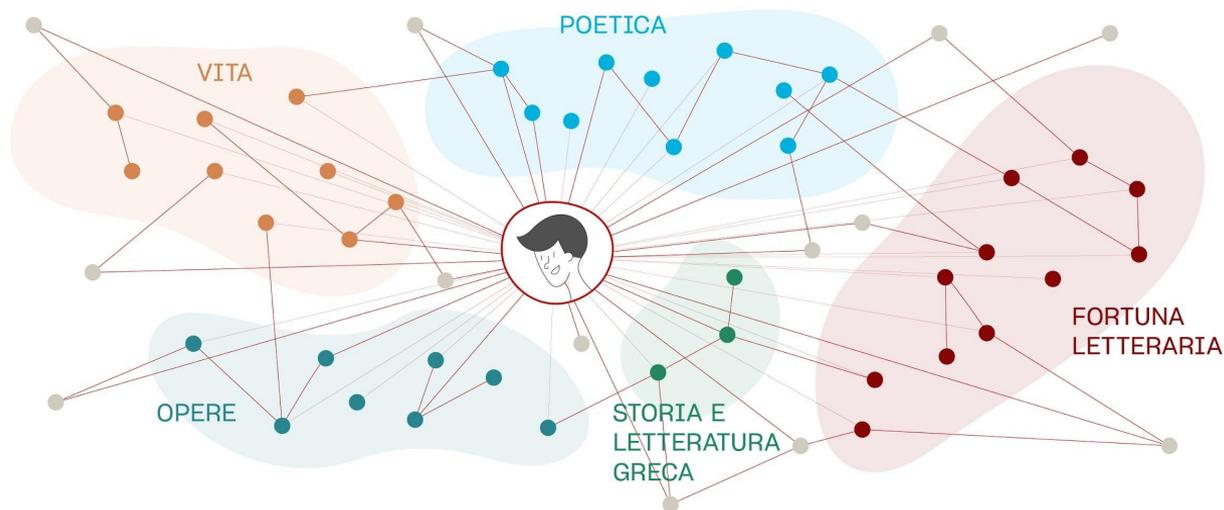


2. A quale cambiamento nella società mira?



Mira a incentivare la progettazione di strumenti, interfacce e attività che consentano alla tecnologia di aiutarci nelle nostre esigenze di introspezione e di relazione, a patto che ci disimpegni dal suo impiego al momento giusto.

3. In che modo il medium digitale influenza l'apprendimento?



L'agente conversazionale offre un'esperienza di apprendimento interattiva, universale, personalizzata, e costruisce un racconto emozionante il cui intreccio varia al variare del flusso conversazionale. Questa dinamica, tipica dell'apprendimento per scoperta, consente a ciascuno studente di acquisire e portare in scena un proprio bagaglio conoscitivo, la cui condivisione — guidata dal docente - determinando una vera e propria costruzione collettiva del sapere.



Maria Chiara **Pievatolo**

Ri-“scrivere in cielo alla velocità del pensiero”?
teledidattica, infrastrutture private
e informatica umana

1. Qual è la tua proposta pedagogica?

- L'insegnamento, proprio come l'informatica, non è una *techne neutra*, perché crea e dipende da strutture *nelle* menti e *fra* le menti.
- All'insegnare a leggere e scrivere - a trattare il testo come costruito a cui possiamo partecipare e non come dato che dobbiamo accettare - si deve aggiungere l'insegnare a comprendere, analogamente, l'informatica come un costruito e non come un dato.
- E ciò non richiede “soluzioni” in scatole nere, a cui si debbano prestare o negare giuramenti vassallatici, bensì un contatto precoce con *software* libero e strumenti decentralizzati, da intendere e comprendere come oggetto di scelte umane - culturali, sociali, politiche ed economiche.

2. A quale cambiamento nella società mira?

- A formare giovani in grado di apprezzare **il comprendere, il sapere e il creare dello spirito** in luogo di risorse umane addestrate da e per strumenti il cui senso è deciso, conosciuto e compreso da pochi.
- A porre le premesse perché la democrazia possa opporsi ai monopoli: “Men are not free, if dependent industrially on the arbitrary will of another” (T. Wu, *The Curse of Bigness. Antitrust in the New Gilded Age*, p. 39)

3. In che modo il medium digitale influenza l'apprendimento?

- Se concepito “soluzionisticamente”, restringendo l'orizzonte della scelta tramite un'organizzazione del sapere che **si presenta come data** (in un modo paradossalmente simile, *per l'utente*, a quello della *mimesis* nel X libro della *Repubblica*)
- Se concepito criticamente, e reso disponibile **faticosamente** nelle sue possibilità e nei suoi limiti, permettendo di “**scrivere in cielo alla velocità del pensiero**”.
- La natura dell'una o dell'altra scelta non è tecnica, ma filosofica, politica e culturale: chi sono i padroni del discorso cristallizzato negli strumenti che usiamo o tramite i quali siamo usati? E, ancor prima, *la logos* può rimanere tale se ha dei padroni?

[A margine: dietro queste due risposte stanno due diverse concezioni delle DH, la prima tecnica e la seconda critica. Ed entrambi meritano di essere **interrogate** sul mondo che, responsabilmente o meno, agli ordini altrui o no, contribuiscono – o no – a creare]



Paolo Monella

**Istruzione e GAFAM:
dalla coscienza alla responsabilità**

1. Qual è la tua proposta pedagogica?

- Sito Ministero Istruzione italiano / [DAD](#)
 - Google
 - Apple
 - Facebook
 - Amazon
 - Microsoft

Le piattaforme

G Suite for Education
Google Suite for Education
La suite dà accesso agli applicativi di Google che consentono di attivare la didattica a distanza.
Approfondisci | [Come accedere](#)

Microsoft
Office 365 Education A1
Strumenti per didattica online, videoconferenze, classi virtuali e altro.
Approfondisci | [Entra nella piattaforma](#)

WESCHOOL
Weschool
La piattaforma di classe digitale per fare didattica innovativa.
Approfondisci | [Entra nella piattaforma](#)

- Infrastrutture pubbliche per la didattica digitale
 - [apps.education.fr](#)

Des outils pour travailler à distance

Pour vous accompagner au quotidien et répondre aux besoins de travail à distance pendant le confinement, nous mettons à votre disposition la version beta d'apps.education.fr. Cette version expérimentale est issue d'un projet qui a vocation à être généralisée à l'éducation nationale. Nous y trouvons les outils essentiels et communs à tous les métiers de l'Éducation nationale. Les utilisateurs sont propriétaires de leurs données et sont, de fait, en charge de leur gestion. Nous vous souhaitons une bonne utilisation.

[Accéder à la plateforme](#)

Les applications disponibles

- Webconférence (Echanger en petit groupe)
- Peertube (Vidéo)
- Etherpad (Rédaction à plusieurs mains)
- Nextcloud (Partage de documents)
- Blogs (Publication sur le web)
- Discourse (Forum)

2. A quale cambiamento nella società mira?

- Profilazione di massa
 - “Non vendiamo i tuoi dati”
 - ...ma analisi basate sui profili
- Dati degli studenti
 - Temi (Google Docs, MS Office)
 - Voti (Google Classroom)
 - Metadati (corsi, esami)
- Liberatoria genitori
 - Sentenza [Schrems II](#)



• Tutela diritti digitali



3. In che modo il medium digitale influenza l'apprendimento?

- Infrastrutture fisico-burocratiche
 - Pubblica istruzione: settore strategico
 - Indipendenza
 - Affitto appartamento: strumento 'esterno'
- Infrastrutture digitali
 - Strumenti 'interni'
 - Esternalizzazione dell'istruzione digitale
 - Dipendenza



Contributi

- **Fulvio Oscar Benussi.** Fare comprendere ai ragazzi il valore della propria privacy: esiti di una sperimentazione a scuola
- **Rosina Bentivenga, Sara Stabile, Emma Pietrafesa:** Un serious game per promuovere la cultura della salute e sicurezza nei giovani lavoratori
- **Alessandro Iannella.** Ristabilire la conversazione: l'Intelligenza Artificiale come forma di 'empowerment' per l'interazione nell'aula didattica
- **Maria Chiara Pievatolo.** Ri-"scrivere in cielo alla velocità del pensiero"? teledidattica, infrastrutture private e informatica umana
- **Paolo Monella.** Istruzione e GAFAM: dalla coscienza alla responsabilità

#AIUCD2021

Sessione M. Montessori

Domande



Scrivi in chat:

1. il tuo **nome** (solo se sei entrato in Zoom con nickname)
2. **destinatario** domanda (Benussi, Bentivenga etc.)
3. **domanda**
4. **“OK microfono / NO microfono”** (se oggi pomeriggio vuoi leggere al microfono la tua domanda)

Risposte: sessione pomeridiana
(15:00-16:00)

- attiverò il tuo microfono se hai optato per “OK microfono”